ゼルダの伝説®
SOUND & DRAMA

Disc 1

1. 表の地上 (2:51)
2. 当てもの屋のテーマ (3:23)
3. 神殿ダンジョン (3:21)
4. ハイラル城 (3:01)
5. 森のテーマ (3:40)
6. 裏の地上 (2:49)
7. 女神登場 (4:12)
8. カカリコ村 (3:20)
9. サウンド・ドラマ「二人の序章」(17:11)

Disc 2

「ゼルダの伝説1」より

1. タイトル* (2:57)
2. 地上* (1:42)
3. 地下* (1:02)
4. デスマウンテン* (1:36)
5. 宝物キャッチファンファーレ* (0:04)
6. トライフォースキャッチファンファーレ* (0:08)
7. ガノン登場及び倒した時のファンファーレ* (0:04)
8. ゼルダを助けた時のファンファーレ* (0:06)
9. ゲームオーバー* (0:36)
10. エンディング* (2:26)

「ゼルダの伝説 神々のトライフォース」より

11. タイトル (0:17)
12. オープニングデモ* (2:00)
13. 雨降りの時* (1:07)
14. 表の地上 (1:05)
15. カカリコ村 (2:09)
16. 森* (0:54)
17. マスターソードのデモ (0:12)
18. ウサギになった時* (0:54)
19. カカリコ村の兵士* (0:41)
20. 当てもの屋* (0:50)

＊MONO

SRCL 2940~1

21 セレクト面 (0:52)
22 裏の地上 (2:20)
23 裏の山の森 (1:49)
24 ハイラル城 (2:52)
25 神殿ダンジョン* (2:00)
26 洞窟 (0:58)
27 教会* (1:32)
28 BOSS～BGM～* (0:34)
29 BOSSクリアファンファーレ (0:11)
30 裏ダンジョン (1:41)
31 占いの店* (0:40)
32 ゼルダ姫救助 (1:30)
33 クリスタル (1:03)
34 女神登場 (0:53)
35 司祭 (1:35)
36 司祭がガノンに変身する時 (0:05)
37 ガノンのメッセージ (0:41)
38 ガノン戦闘* (1:15)
39 トライフォースの部屋 (1:33)
40 エンディング (7:46)

〈声の出演〉
リンク…………緑川 光
ゼルダ…………國府田マリ子
バンゼッタ……岸野幸正
ロレッタ………中村尚子
エゴロワ………鈴木 渢
アルフォン……郷里大輔

SRCL 2940~1

INTRODUCTION

神話の地、ハイラルに伝えられる黄金の聖三角体「トライフォース」。トライフォースはそれぞれ「力を支配する者」「知恵を司どる者」「勇気を鍛える者」の三つの紋章を持ち、その力を受け継ぐにふさわしい者が現れるまで、世界のどこかにある聖地で輝き続けているという――

それを手にした者の願いを叶えるという神秘の力を持つトライフォースをめぐって、捕われの姫を救うべく、邪悪な魔王と戦う勇者となって大冒険を繰り広げるアクション・ロールプレイング・ゲームの金字塔「ゼルダの伝説」。このCDは、スーパーファミコン版「ゼルダの伝説　神々のトライフォース」からのオリジ

ナル・ゲームBGMと、ファミコン版「ゼルダの伝説1」(ディスクシステム版「ゼルダの伝説」と同内容)からのオリジナルゲームBGMとを1枚のCDに完全収録。さらにもう1枚のCDには「ゼルダの伝説」の代表曲をシンセ・オーケストラ・アレンジしたアレンジ・バージョンと、冒険に旅立つ前のリンクとゼルダ姫の交流を描いたイメージドラマ「ゼルダの伝説〜二人の序章〜」を特別収録しており、名作ゲーム「ゼルダの伝説」の世界を、サウンドという形でイマジネーション豊かに再現している必聴盤である。

「ゼルダの伝説」開発者コメント
～任天堂「ゼルダの伝説」開発スタッフの宮本茂さんに直撃インタビュー～

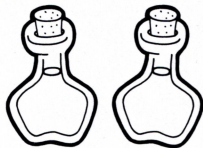
1.「ゼルダ」誕生の経緯を教えてください。

1984年ディスクシステム第1弾ソフトとして開発を始めました。その少し前にスーパーマリオの開発を始めていたので翌年の5～7月ごろは2つの同時進行で企画は大忙しでした。

2.「ゼルダ」開発で苦労されたところは？

ディスクシステムの特性を生かすため、名前が登録できたり、いい音源を使ったり、プレイヤーの成長を残したり、新しいアイデアを盛りこむのがとても楽しいゲーム作りでした。その反面、ゲームが始まっても、何をしていいのか解らないとか、その当時としてはドラゴンクエストと同じ様に（中村氏達もそういう心配をしていた）ユーザーに受け入れられるか不安なゲームでした。ナゾを解くイベントでの難しさを決める時にも不安です。問題を解くということは、解けるまでとても難しいですからね。

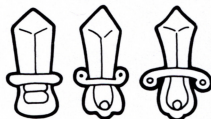
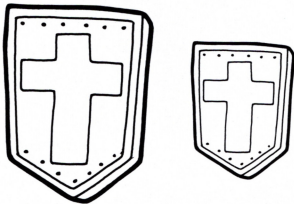
3.「ゼルダ」全シリーズを通じて訴えたいテーマは？

1人の普通の少年が、とんでもない事件にまき込まれて勇者に成長する。その間に自分の置かれた土地や自然を理解しプレイヤーとしても探検気分を味わえるゲームを作りたかった。タイトルは○○○の伝説とだけ決まっていたのです。
アドベンチャーゲームや、RPGで言葉だけで進んで行くゲームを、コントローラーを使って、体で能動的に対処して行く、ダンジョンを理解し易いマッピングシステムで攻略していく等のテーマを仕様にまとめて実験して行きました。
スーパーマリオと同時進行だったので、マリオを終らせる時期や、そのあとマリオのプログラマーも巻き込んでの追い込み作業は、とても大変でした。
これらのテーマは、そのままスーパーファミコン版ゼルダにも受け継がれています。

4. 登場キャラクターの中でもっとも気にいっているキャラクターは?

色々あるのですが、名前と仕様(性能)で気に入っているのはタートナック(兵士)です。
1作目ではリンクと自分の向きによって盾を使ったりスピードを変えたり、その当時なりに手のこんだ性能ですし、スーパーファミコン版では、リンクの場所をチェックしながら歩き、自分から見える位置にリンクが来るまでリンクに気付かないで歩くかわりに、もしリンクが剣で音をたてると、すぐさまその方向を確かめに来る、結構手のこんだ敵キャラです。おかげで(処理時間がかかって)1つの画面にたくさん出せずに苦労しました。

5. ファンの皆さんへメッセージをお願いします。

今後も、能動的な探検、冒険のゲームの主人公としてリンクやゼルダを登場させたいと思っています。
自分の分身としてバーチャルな舞台で冒険を楽しんでください。

SRCL 2940~1

「ゼルダの伝説」アレンジ・バージョン

1. 表の地上

ディスク版、FC版、SFC版を通じて、メインチューンとなる楽曲として、シリーズ中もっとも印象的な音楽なので、忠実にアレンジしました。やや哀愁を帯びたメロディーが魅力ですネ。

2. 当てもの屋

ゲーム中、聴く回数は少なかったような気がしますが、たいへん好きな楽曲です。変拍子のため、プログレやミニマルミュージック系の印象になりましたが、楽しんでいただけると思います。

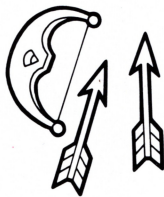
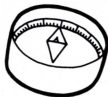
3. 神殿ダンジョン

現代音楽のような印象で始まる楽曲です。謎めいた雰囲気をパーカッションとSEで演出しています。
Bassはハウス系の音で、あえてテクノっぽい重さを出しています。
映画音楽のような聴き方をしていただけるとうれしいですネ。

4. ハイラル城

オーソドックスなオーケストラ楽曲としても通用するものなので、シンフォニックな雰囲気を出すのに苦労しました。

5. 森のテーマ

森の中を散歩しているイメージでSEをコラージュしています。
個人的には、この曲を聴くと盗賊を思い出します。

6. 裏の地上

SFC版の難易度の高さを象徴するような楽曲で(笑)、ゲーム中、もっとも聴く回数が多かったのを覚えています。
重厚で勇ましいアレンジを心がけました。

7. 女神登場

女性コーラスをフィーチャーして、神秘的に仕上げました。原曲が美しいメロディーを持っているので好きな曲です。環境音楽的な世界も味わっていただきたいところですネ、ゲーム中では、セーブ面でも聴くことのできる曲です。

8. カカリコ村

生のストリングスで、たいへんノスタルジックなアレンジになりました。
リラックスして聴ける大人の曲調ですネ。

サウンドプロデューサー　伊藤ヨシユキ

IMAGE-DRAMA RECORDING REPORT

「ゼルダの伝説」の、ゲームでの物語が始まるより前に、リンクとゼルダ姫に心の交流があったならば、それはどんなものだったのだろうか――。

このCDに収録されたミニドラマは、そうした独自の視点からイメージを膨らませ、構築されていった。

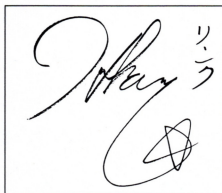
リンクには緑川光さん。そしてゼルダ姫には國府田マリ子さん。おふたりとも、キャラクターにぴったりの美声で表情豊かに、正義感と勇気にあふれるリンクと、可憐さと芯の強さを併せ持つゼルダ姫を熱演。音響監督の厳しく的確な演出と、声優陣の卓越した名演とが相まって、録音スタジオには心地よい緊張感と充実した雰囲気が漲(みなぎ)る。その中で「ゼルダ」のもうひとつの物語が着実に紡がれ、制作されていく過程(プロセス)は、感動的ですらあった。結果、誕生したドラマはお聴きのとおり、完成度の高い、たいへん素晴らしい作品に仕上がっており、プロデューサーとしては、同じスタッフ、同じキャストで、もう一度、今度は視覚的な要素も取り入れて、「ゼルダ」の世界を描いてみたいなどと、妙な色気を出したりもするのだ。スタッフ・キャストの皆さん、どうもお疲れ様でした。そして本当に、ありがとうございました。

By T. H. (SME)

(1994. 3.19.　AVACO STUDIOにて収録)

※このドラマは、ディスク版・FC版「ゼルダの伝説1」スーパーファミコン版「ゼルダの伝説 神々のトライフォース」のストーリー設定を基に書き起こされたオリジナル・ストーリーです。

緑川 光

今回は音楽メインということで、頭の部分しか演じていないので、もしチャンスがあったら今度は是非本編の部分もやりたいですね。

國府田マリ子

「ゼルダ姫ってどんなお姫様だったかな」台本をいただいた時、以前攻略にもえたディスクシステムやSFCの遠い記憶をたどってしまいました。でも、いざマイクの前にたつと、私の中のゼルダ姫がかってにあるきだして（走り出して？）しまって…。ゼルダ姫はかよわくもリンクを頼りとする、けっこうしっかり者でした。（笑）伝説の騎士はあなたです。早く私をたすけて下さい。

Executive Producer: MITSUHISA HIDA, KATSUTOSHI EGUCHI
Producer: TORU HARADA
Sound Producer: YOSHIYUKI ITO
Recording Engineer: MASATAKA FUKUDA (CRESCENTE), YOSHIYUKI ITO
Recorded & Mixed at T3 ELEVATION SOUND RECORDING STUDIO, ONKIO HAUS

〈ARRANGED VERSION〉
-Players-
Strings: KUWANO HIJIRI GROUP
Voice, Piano, Synthesizer & Strings Contact: MASUMI ITO
Guitar, Synthesizer-Programing: YOSHIYUKI ITO

-Music-
KOHJI KONDO

-Arrangers-
YOSHIYUKI ITO (DISC 1-1, 3, 6, 8)
MASUMI ITO (DISC 1-2, 4, 5, 7) (Based on Music by KOHJI KONDO)

〈DRAMA PART〉
Producer: SHINICHI OGAWA
Production: AONI PRODUCTION
Director: HISAHIRO SUZUKI
Sound-Effect: SEIJI MIYAZAKI
Recorded at AVACO CREATIVE STUDIO

Special Thanks to KENJI INABA (NINTENDO Co., Ltd.)

サウンド・ドラマ　キャストの皆さん